



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループ
第15期 2018年12月期
決算説明資料

2019年2月13日 (水)

株式会社モブキャストホールディングス
(証券コード：3664)

目次

- 01 決算概要
- 02 MOBCAST HOLDINGS
- 03 MOBCAST GAMES
- 04 TOM'S
- 05 SOCIAL CAPITAL
- 06 APPENDIX

第15期 2018年12月期
決算概要

01

2018年12月期 通期決算サマリー

通期の売上72.4億円、営業損失5.3億円
前年対比売上は39.4億円増加、営業損失は6.8億円減少

- ・ゲーム事業成長(約1.6倍)とトムスの貢献により、売上が前年対比2倍以上に成長
- ・ゲーム事業の収益性改善とトムスの営業利益寄与により、前年対比で営業損失が減少

(単位：百万円)

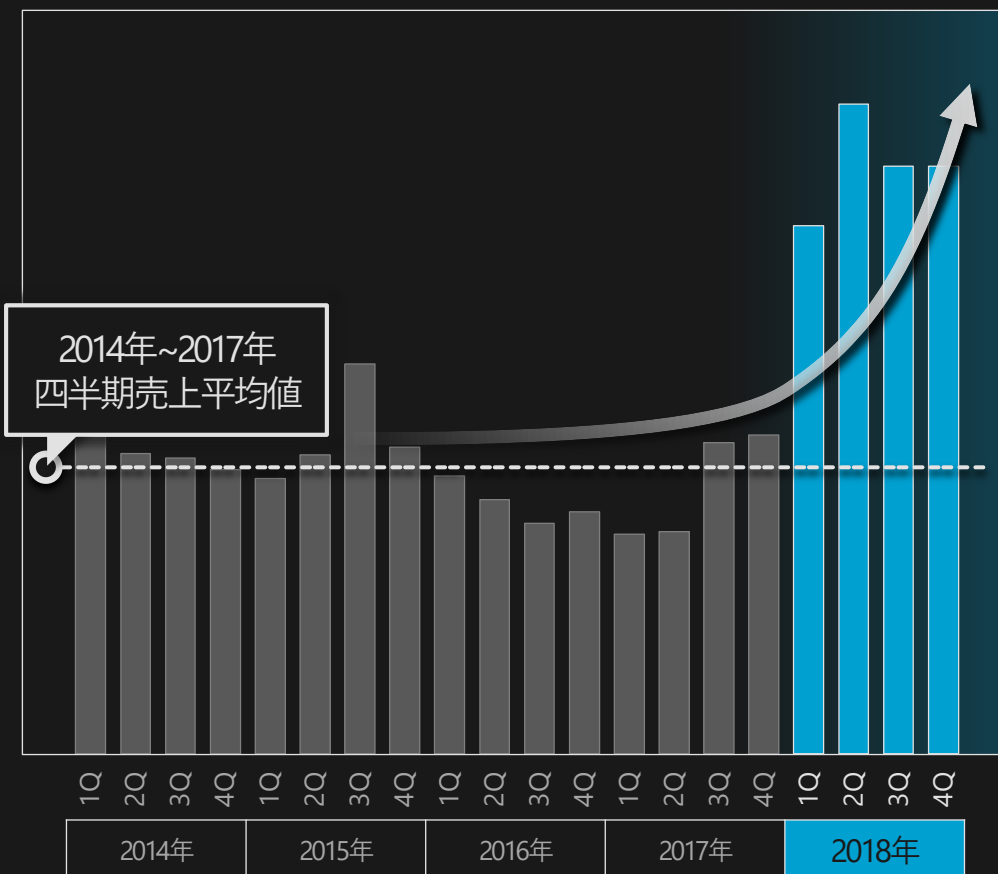
	2018年 通期	2017年 通期	YOY
売上	7,245	3,302	219.4%
営業利益	▲536	▲1,218	-
経常利益	▲630	▲1,242	-
当期純利益 ^(※)	▲1,221	▲1,345	-

(※) 親会社株主に帰属する当期純利益

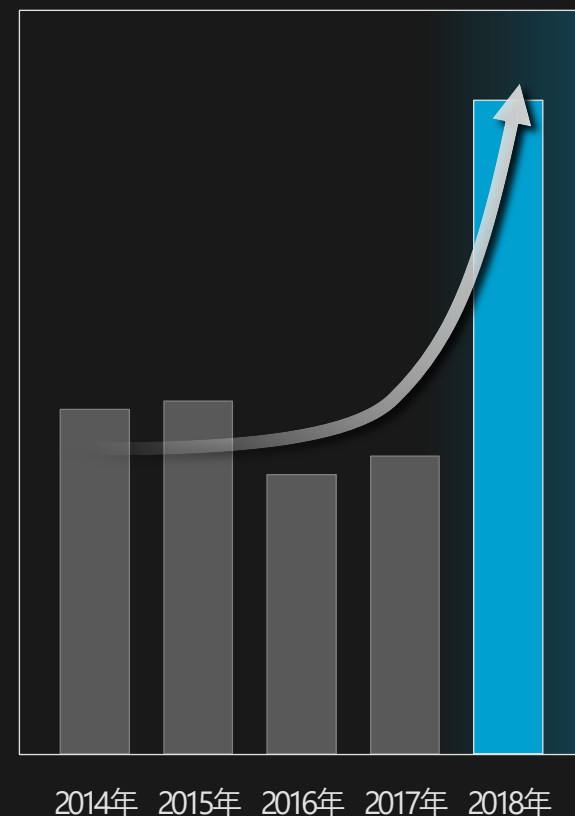
2018年12月期
通期決算サマリー

創業以来、過去最高の売上を達成

直近5年間の売上推移 (四半期別)



直近5年間の売上推移 (年度別)



2018年12月期 第4四半期決算サマリー

売上18億円、営業損失2.2億円
前年同Q比売上は8.2億円増加、営業損失は約0.3億円減少

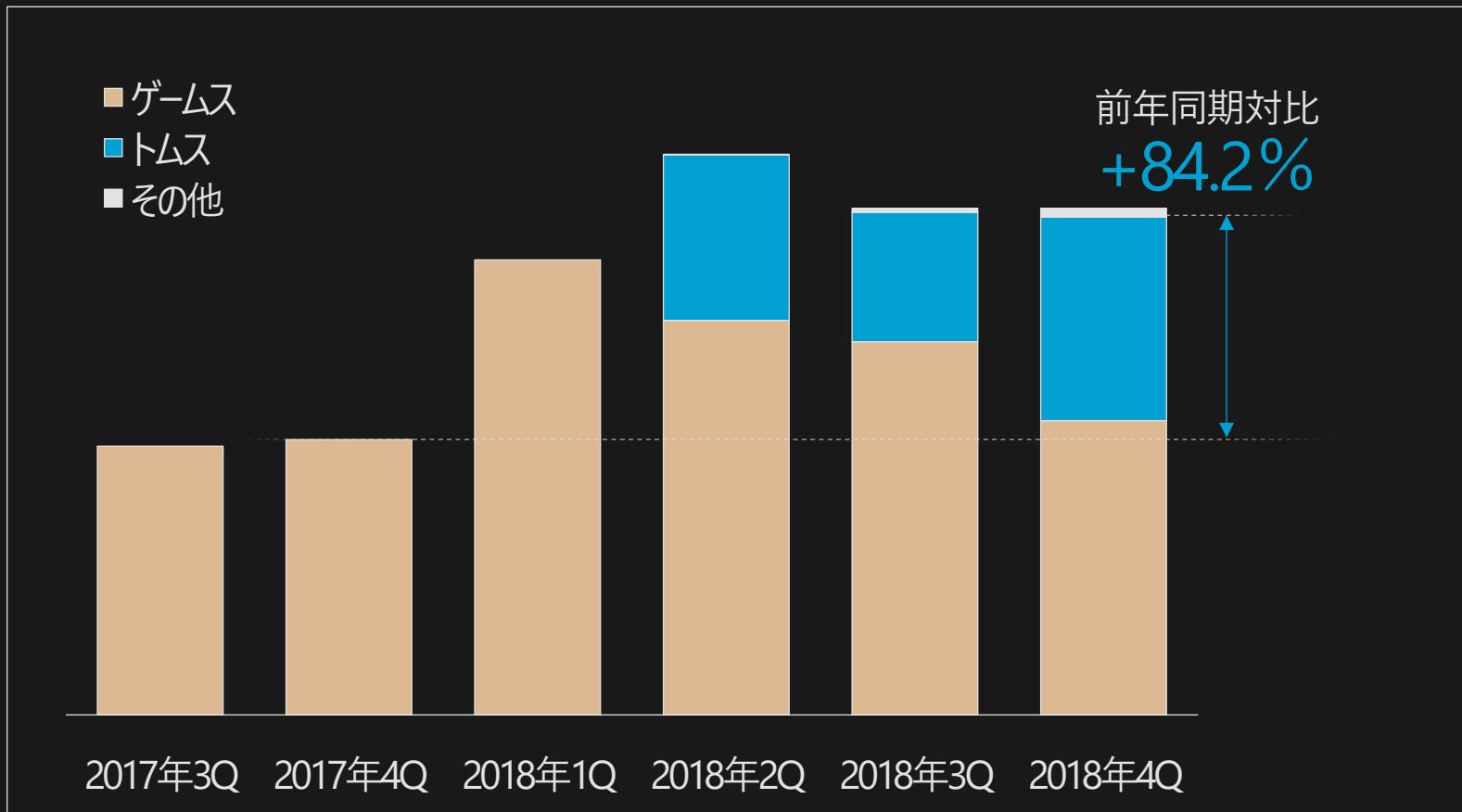
- ・ゲームス：「キングダム乱-天下統一への道-」の同盟討伐戦遅延により前Q比売上減少
- ・トムス：3Qの一時的な売上減少(季節的要因)から回復
- ・ソーシャルキャピタル：アランチヲネの「Insect Collection」販売開始によるR/S売上計上

(単位：百万円)

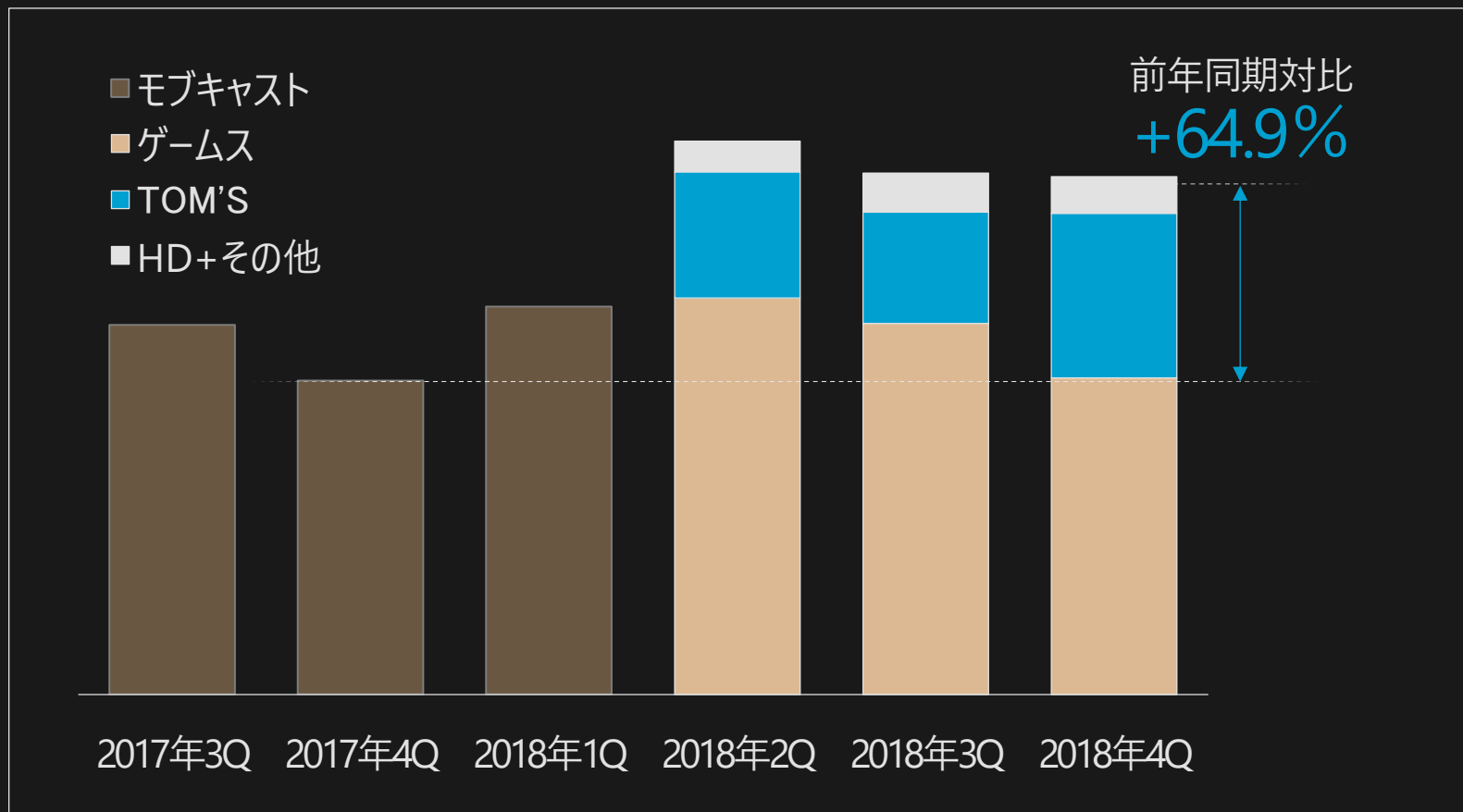
	2018年 4Q	2018年 3Q	QOQ	2017年 4Q	YOY
売上	1,809	1,809	100.0%	982	184.2%
営業利益	▲224	▲238	-	▲251	-
経常利益	▲252	▲266	-	▲261	-
当期純利益 ^(※)	▲724	▲297	-	▲386	-

(※) 親会社株主に帰属する当期純利益

四半期売上推移



四半期費用推移

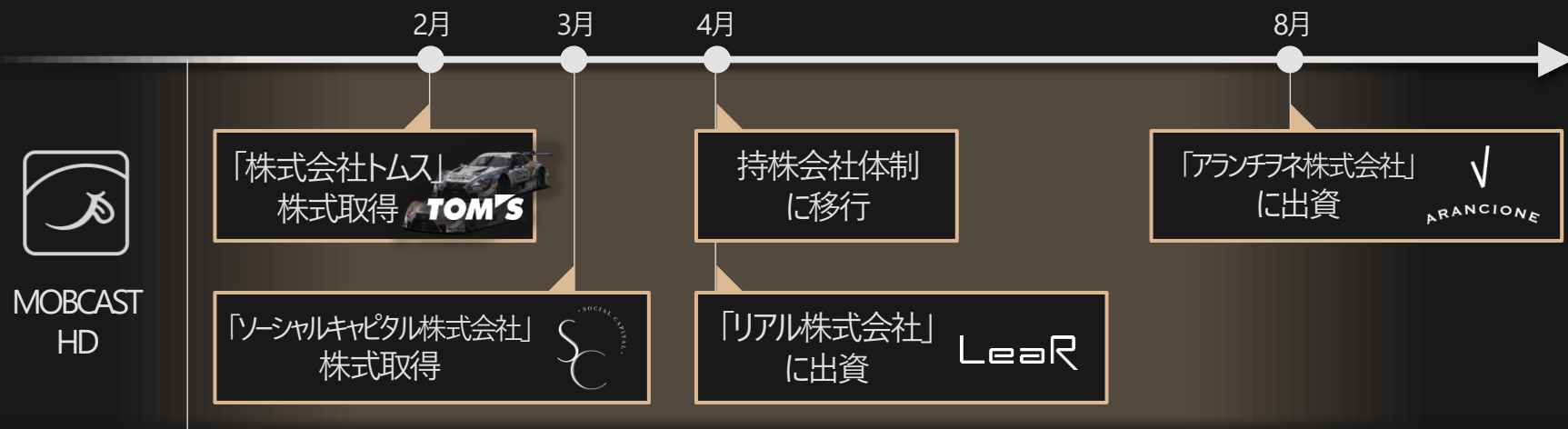


(※) 連結相殺消去後

第15期 2018年12月期
MOBCAST HOLDINGS

02

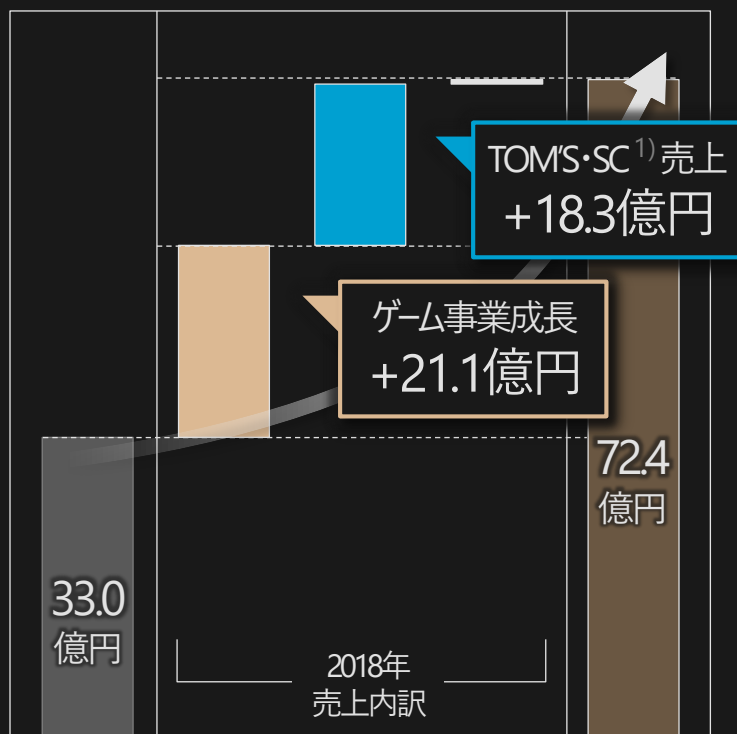
グループ戦略転換の成果



グループ戦略転換の結果

2018年全体売上72.4億円

(前年対比で売上39.4億円増加)

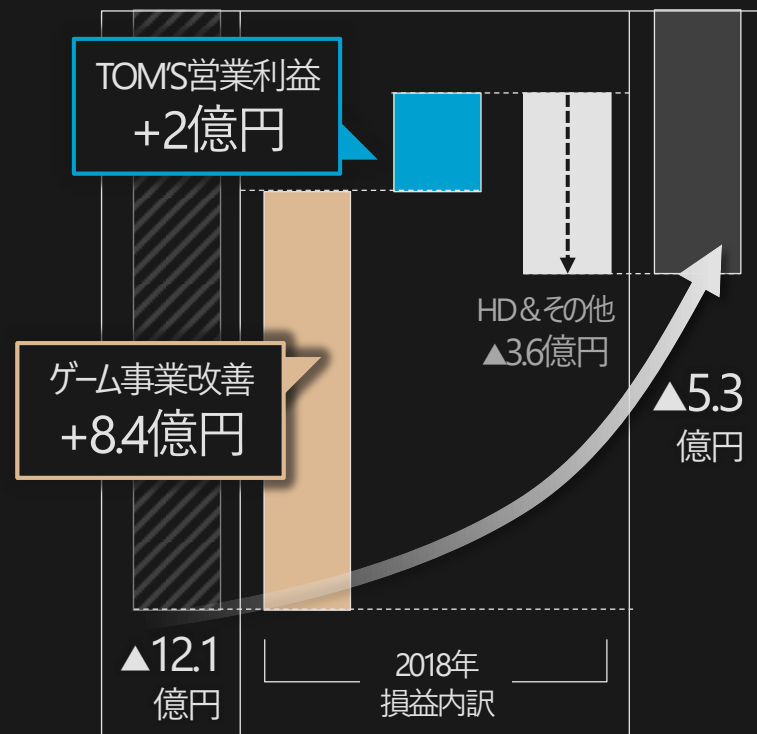


2017年
売上

2018年
売上

2018年全体営業損失5.3億円

(前年対比で営業損失6.8億円改善)



2017年
営業損失

2018年
営業損失

1) : ソーシャルキャピタル株式会社 (Social Capital)

2019年のグループ体制

経営支援と事業支援にて「価値最大化」をプロデュース



- 
 MOBCAST GAMES IPのファンにゲームを通じたワクワクを
- 
 TOM'S 世界の自動車・レースファンにワクワクを
- 
 enhance 未来のエンタメ経験創造を通じたワクワクを
- 
 Les Trois Graces 「美」のワクワクを
- 
 LeaR リアルな場の体験を通じたワクワクを
- 
 ARANCIONE 親子で楽しめるワクワクを

... (+)



2019年のグループ戦略



他社との提携を拡大し、アライアンス戦略の徹底および新規タイトルの売上貢献による黒字化実現



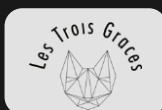
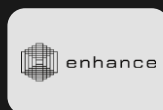
ディーラーとの関係強化および海外販路の拡大を通じた自動車用品事業の成長



アランチフネ社の「Insect Collection」販売を中心に規模を拡大し、ECプラットフォームとしての基盤を作る



経営支援および新規投資実現のための財務的提案



経営支援・事業支援を通じ、各社のステージに合わせた成長を図る



新規投資

エンタメ領域における新たな事業分野への拡大

第15期 2018年12月期
MOBCAST GAMES

03

2018年12月期 通期決算サマリー

通期の売上54億円、営業損失3.6億円
前年対比売上は21億円の増加、営業損失は8.4億円の改善

- ・「キングダム乱-天下統一への道-」の同盟討伐戦遅延により3Q比で売上減少
- ・グローバルアライアンス戦略にリソースを集中するため、自社開発タイトルの開発停止及び共同運営・売却した結果、3.8億円の減損損失(特別損失)が発生

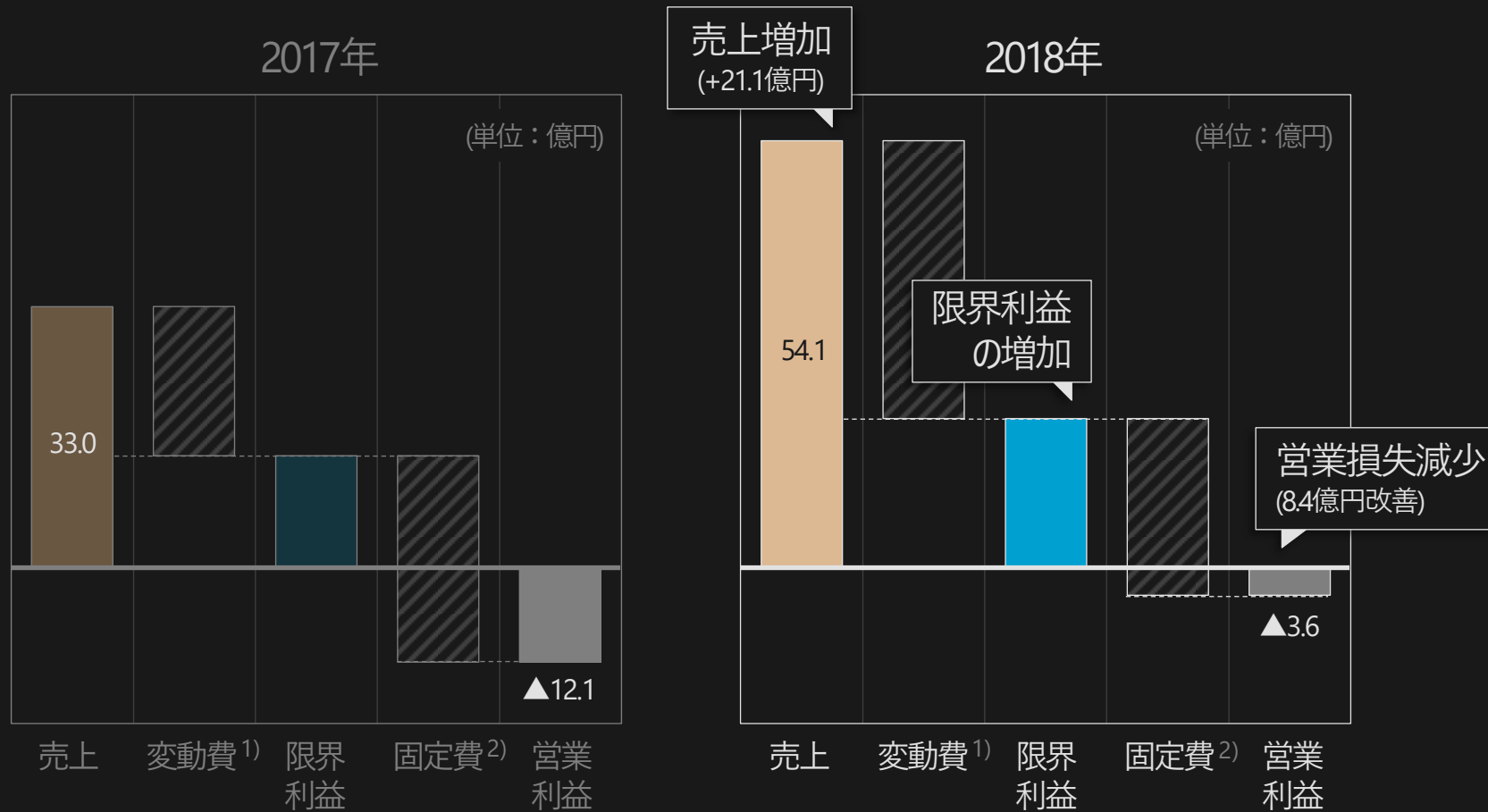
(単位：百万円)

	2018年 通期	2017年 通期	YOY	2018年 4Q	2018年 3Q	QQQ	2017年 4Q	YOY
売上	5,415	3,300	164.1%	1,049	1,331	78.8%	980	107.1%
営業利益	▲368	▲1,213	-	▲193	▲126	-	▲249	-
経常利益	▲396	▲1,216	-	▲214	▲112	-	▲246	-
当期純利益	▲864	▲1,353	-	▲665	▲122	-	▲404	-

(※) 2018年は連結相殺消去後(HD相当費用を除く)

2018年12月期
通期の振り返り

売上増加による限界利益の増加および固定費の削減により、
営業損失は前年対比大幅に減少



1) : ロイヤリティ、回収代行手数料
2) : 広告宣伝費、償却費、人件費、運営人件費、その他

黒字化施策の実施状況

黒字化施策

実施状況

1

自社運営タイトルの移管・売却

- ▶ 大幅な運営固定費削減
- ▶ 売却による収入



1

タイトル移管・売却の実施

自社開発タイトルの共同運営・売却を通じて
固定費削減および戦略タイトルへのリソース
集中できる体制に移行



マイネット社との共同運営
(2019年1月から)



Digital monkey社に売却
(2019年1月)

2

リリース遅延の防止

- ▶ 既存タイトルの追加コンテンツや新規
タイトルのリリース日程管理を徹底する



2

PQC(Producer Quality Control)部新設

品質・スケジュールを管理する専門部署

3

経営の再整備

- ▶ 効率的な経営を通じ、
人件費の節減効果



3

経営の再整備

①・②の実施による、組織のスリム化及び再編

2019年の戦略

引き続き、グローバルアライアンス戦略を徹底

- ▶ 開発領域に強みを持つ世界中のディベロッパーとのパートナーシップを推進
- ▶ 開発費・運営固定費リスクをヘッジ(利益率は低下)し、タイトルを複数配信するモデル

モバサカ
Ultimate Football Club



機能拡充および改善により
継続率の向上

2019年内
プロモーションによるユーザー流入

キングダム 乱
-天下統一への道-



18年11月末の同盟討伐戦の実装により
ARPPUは改善傾向

2019年内
大型エンドコンテンツ予定

2019年以降 新作タイトル

+

ナナカゲ
~7つの王国と月影の傭兵団~



2018年11月CBT実施
2019年2Qリリース予定

+

劇的采配！
プロ野球リバーサル



2018年8月CBT実施
2019年2Qリリース予定

+

幽☆遊☆白書
GENKAIバトル魂(スピリッツ)



新開発体制の構築中

+

新規IP
「Project M」(仮)

プロジェクト進行中

一般社団法人 日本野球機構承認 / 株式会社共同通信デジタル
※一部コンテンツは有料です

©原泰久・集英社 / NHK・NEP・びえろ
©Mobcast Games Inc. Developed by であらげー

原作 / 富樫義博「幽☆遊☆白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990年 - 1994年 ©びえろ / 集英社
©Mobcast Games Inc.

第15期 2018年12月期
TOM'S

04

2018年12月期 通期決算サマリー

通期の売上17.8億円、営業利益約2.0億円
(2018年2Qより連結)

- ・4Qは用品事業も回復し、通期はほぼ計画通りに着地
- ・M&A後のPMIは業績へのマイナス影響も無く、順調に進行中

(単位：百万円)

	2018年 通期			2018年 4Q			2018年 3Q			2017年 4Q	
		2017年 通期	YOY		2018年 3Q	QOQ		YOY			
売上	1,780	1,921	92.6%	727	462	157.4%					
営業利益	199	201	99.4%	80	25	318.6%					
経常利益	174	194	90.0%	91	▲11	-					
当期純利益	120	▲515	-	64	▲4	-					

※参考数値

※2018年1Q以前の数字は未監査のため、
非開示とさせていただきます

2018年12月期 通期の振り返り

レース事業

1

強いレーシングチームの維持・強化

- ▶ SUPER GT500シリーズランキング2位 & 2度の1・2フィニッシュ
- ▶ 全日本F3シリーズチャンピオン・全部門1位で完全制覇

2

スポンサーサービスの強化

- ▶ スポンサーメリット・満足度の向上
- ▶ 新たなスポンサー価値の提案強化



自動車用品事業

1

開発力の強化

- ▶ 主要車種拡大 (年間開発車種：2017年2台 → 4台)
- ▶ 設備強化、人材強化による自主生産体制の構築

2

販売力の強化

- ▶ 販路拡大：国内外の店舗開拓・関係強化、EC改善
- ▶ ディーラー営業部隊の一本化、インセンティブ制度の導入、営業人員の採用強化



PMIの今期の結果と今後の対応

2018年のPMI進捗・実施施策

①	経営体制の移行	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 役員体制の変更 ✓ 組織体制の変更
②	新経営方針の策定、従業員への理解浸透	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 新経営方針の策定、従業員説明会の実施
③	従業員のモチベーション & 生産性の向上	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 予算計画への影響無し ✓ 経営体制変更による退職者無し
④	人事制度改革の実施	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 新人事制度の導入 (現行の問題点を改善、新経営方針へ適応)
⑤	業務プロセスの再構築、IT刷新による業務効率化	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 現場の課題／問題点の整理
⑥	グループシナジーの実現	<ul style="list-style-type: none"> ✓ グループシナジーの検討 (会社間協議、現地視察等)

今後の取り組み



経営陣主導の会議、マネジメント層の育成、人事制度改革にて理解浸透を図る

新人事制度の運用、改善にて従業員満足度の向上を図る

2019年度より本格導入開始

業務プロセスの再構築、ITの刷新
(効率化ツールの導入)

単体での事業改善および拡大を優先しつつ、中長期的な視野で実現を目指す

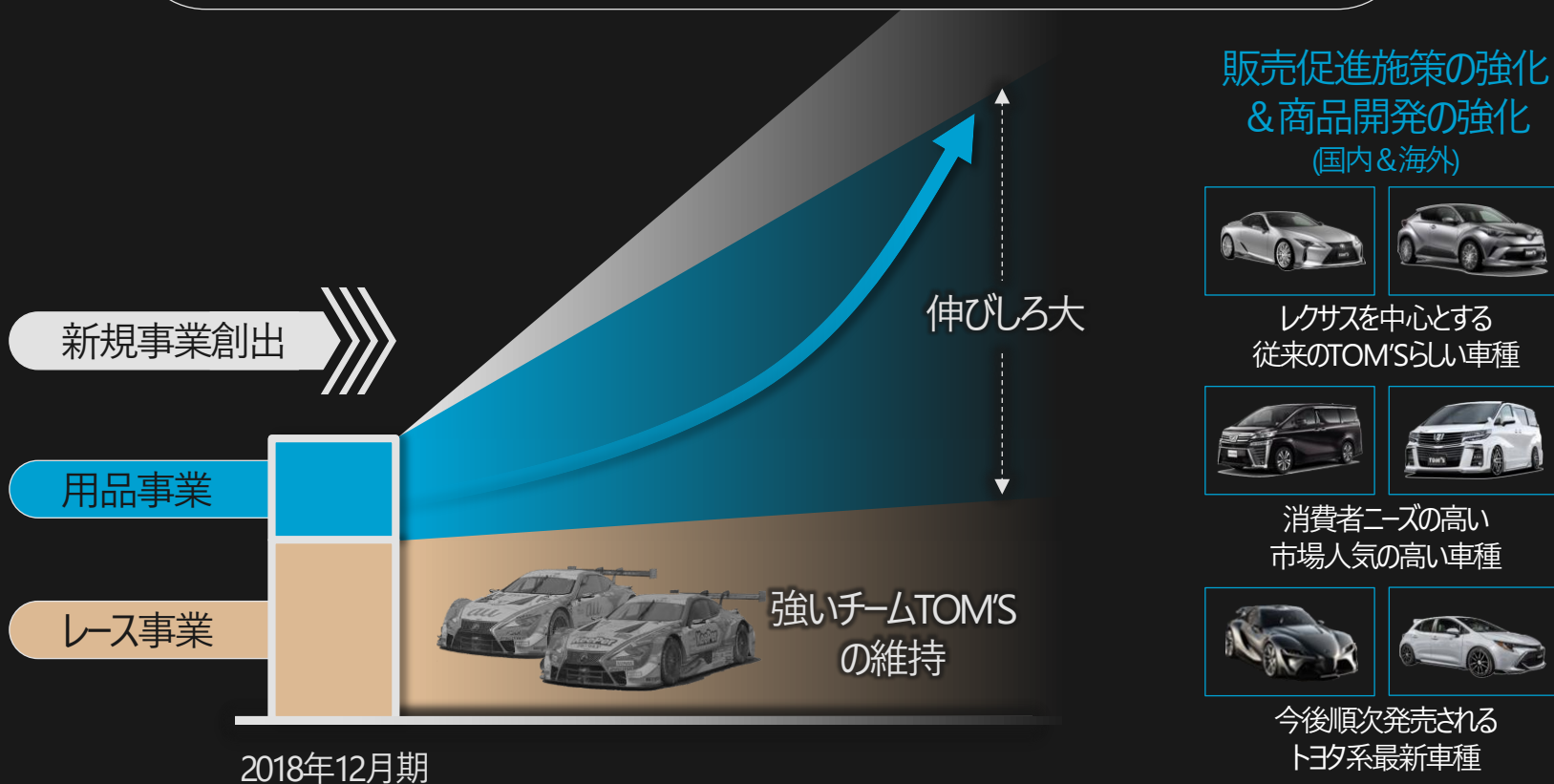
2019年の戦略

1

レースを通じて積み上げたが、これまで最大限活かされなかったTOM'Sの高いブランド力を、自動車用品事業で徹底的に活かす(=既存事業の強化)

2

エンタメ志向性の高いユーザーを対象に、TOM'Sの「ブランド力」x「経営力」で自動車&レースファンに新しいワクワクを(=新規事業の創設)



2019年の戦略

① 自動車用品事業の強化・成長

レースを通じて積み上げたが、これまで最大限活かしきれなかったTOMISの高いブランド力を活用
「商品開発力」×「マーケティング力」＝「売上最大化」を目指す

戦略

具体的な施策

1

商品力強化

- ・2台(17年度実績)→4台(18年度実績)→10台(今期計画)
- ・カスタマイズ写真投稿サイトの開設

2

マーケティング強化

- ・Web/SNSマーケティング施策強化
- ・ファンマーケティングの新規実施
- ・リアルショールームの開設（東京エリア）

3

販売力強化

- ・営業人員の増員
- ・全国のトヨタディーラー様との取引拡大
- ・企画型営業への転換
- ・カスタマイズ・シミュレーションソフトの開発

2019年の戦略
② 新規事業の創設

エンタメ志向性の高いユーザーを対象に、TOM'Sの「ブランド力」x「経営力」で
ワクワクするような事業創出を推進中

TOM'S

ファンサービス拡充

「ブランド力」
&
「経営力」

新規事業創出

▶ ファンクラブ ▶ エンタメ事業

▶ ファンイベント ▶ イベント事業

▶ 動画メディア ▶ メディア事業

▶ 観戦ツアー ▶ 旅行代理業

▶ EVカート ▶ 製造・エンタメ事業

▶ ファミリーウェア ▶ アパレル業

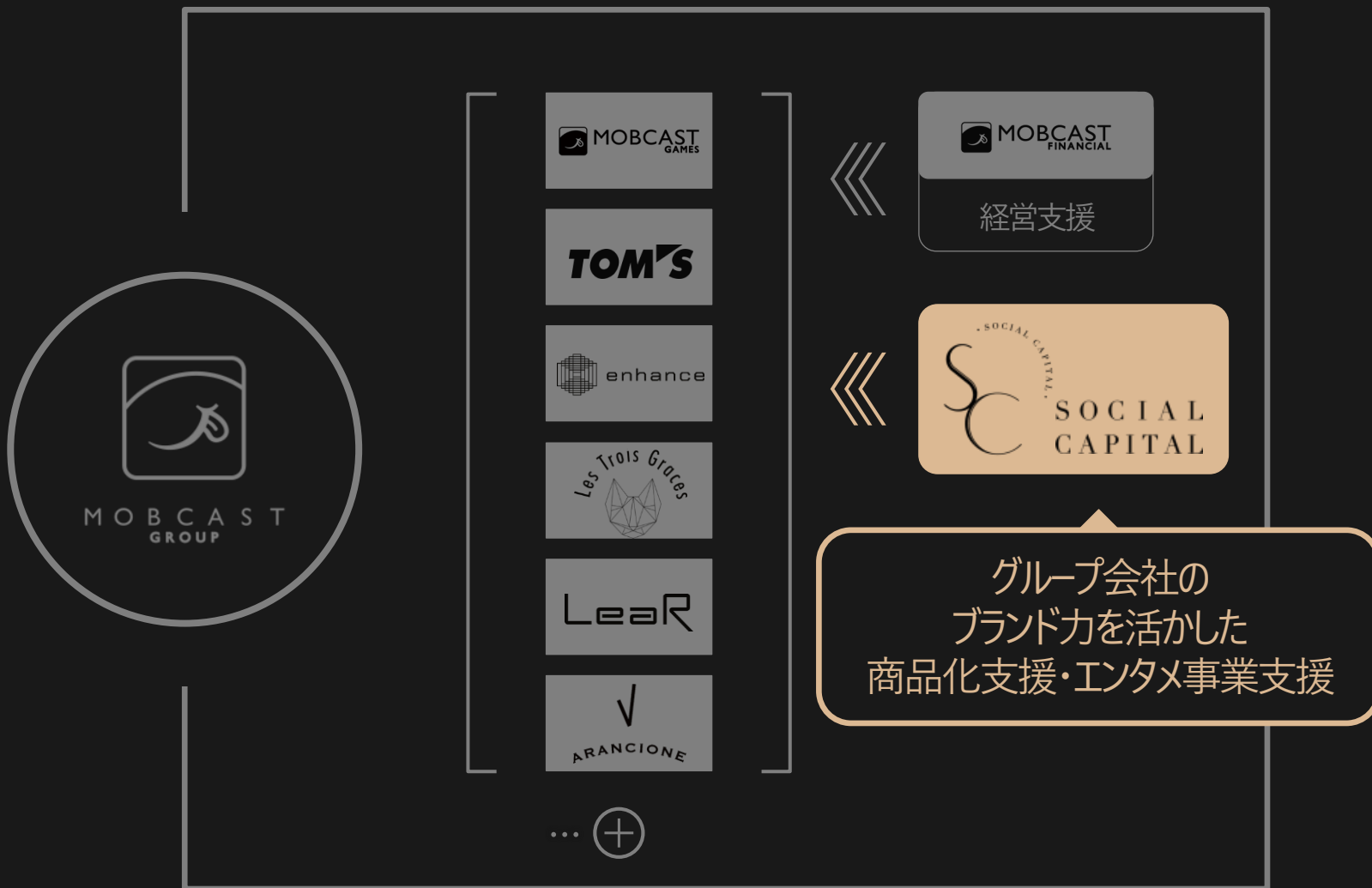
▶ 周辺用品(ベビーカー、ヘルメットなど) ▶ 製造業

▶ ドライビング講習 ▶ 研修・教育業

第15期 2018年12月期
Social Capital

05

グループの中で Social Capitalの役割



事業紹介



S U S T Y

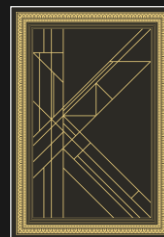
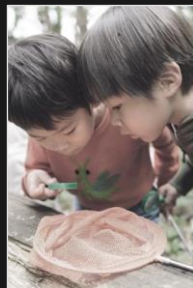
サステナブルに特化した
ECプラットフォームでの販売および
商品化・企画支援



S O C I A L
C A P I T A L

グループ会社事業支援

レトロワグラス社のライブ事業など、
グループ会社のエンタメ事業を支援



「ART THE KO」
ライブツアー



「HOTEL THE KO」



オフィシャルファンクラブ
「KO CLASS」

※SUSTYとは？

「あなたと社会にちょっといいこと」をスローガンとし、
購入により社会に収益が還元されるエシカル消費ECサイトです。

2018年12月期 通期決算サマリー

通期の売上49百万円、営業損失5百万円
(2018年3Qより連結)

- ・2018年12月からアランチヲネの「Insect Collection」販売開始によるR/S売上計上
- ・レトワグラスのライブ事業R/S売上を4Qに計上

(単位：百万円)

	2018年 通期	2017年 通期	YOY	2018年 4Q	2018年 3Q	QQQ	2017年 4Q	YOY
	売上	49			32	17	187.5%	
営業利益	▲5			12	▲18	-		
経常利益	▲5			12	▲18	-		
当期純利益	▲7			10	▲18	-		

※連結前の数字は未監査のため、非開示とさせていただきます

2019年の戦略

「SUSTY」事業

「Insect Collection」中心に
規模を成長させていきつつ、
コンセプトに合った取扱商品の増加を図る

TOM'S

MES VACANCES

INSECT
COLLECTION



エンタメ事業支援



ライブツアーやファンクラブ運営強化による
コアファン層の維持・拡大を図る



KO
CLASS



香川塾(仮)

月額型オンラインサロンサービス
「香川塾アレンジ校」(仮)
の配信を企画中



最後に



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループでは、
エンターテインメントへの志向性が高いターゲットに
新しい価値・体験を提供し、世界70億人をワクワクさせて参ります

+ APPENDIX

06

会社概要

社名	株式会社モブキャストホールディングス (MOBCAST HOLDINGS INC.)
本社所在地	東京都港区六本木六丁目8番10号 STEP六本木4階
代表者	藪 考樹
設立年月日	2004年3月26日
資本金	2,421,686千円 (2018年12月末日時点)
連結従業員数	164名 (2018年12月末日時点)
事業概要	グループ戦略、成長戦略の策定およびそのマネジメント エンタテインメントコンテンツ化IPやブランドの保有

四半期決算推移

(単位：千円)

	2017年	2018年			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	982,397	1,625,273	2,000,664	1,809,848	1,809,795
売上原価	691,557	878,205	1,317,353	1,258,949	1,295,066
売上総利益	290,840	747,067	683,311	550,899	514,728
販管費	542,097	647,073	856,231	789,646	739,134
営業利益	▲251,257	99,993	▲172,920	▲238,747	▲224,405
経常利益	▲261,768	61,910	▲174,304	▲266,001	▲252,603
四半期純利益(※)	▲386,131	38,932	▲238,795	▲297,675	▲724,229
総資産	3,050,423	5,925,985	5,243,139	5,203,605	4,467,509
純資産	1,640,865	1,677,246	1,502,410	1,214,061	914,406

(※) 四半期純利益は、親会社株主に帰属する四半期純利益数値です。

株式情報

株式の状況

発行済株式数 * 1	18,577,708株
大株主の状況 * 1	
藪 考樹	22.79%
(株)でらゲー	2.59%
寺田 航平	2.42%
ハクバ写真産業(株)	1.88%
モルガン・スタンレーMUFG証券(株)	1.56%
海老根 智仁	1.53%
(株)SBI証券	1.20%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG	1.11%
J.P. Morgan Securities plc	0.77%
カブドットコム証券(株)	0.67%

株価関連指標

株価 * 2	305円
時価総額 * 2	5,666,200千円
総資産 * 1	4,467,509千円
純資産 * 1	914,406千円
PBR * 2	6.24倍
PER * 2	-

* 1: 2018年12月末日時点

* 2: 2019年2月12日時点

Social Capital 会社概要

社名	ソーシャルキャピタル株式会社 (Social Capital,Inc)
本社所在地	東京都港区六本木六丁目8番10号 STEP六本木4階
代表者	佐武 利治
設立年月日	2006年7月
資本金	65,000千円
事業概要	インターネット関連サービス、システム開発、Webデザイン、運用、ディレクション